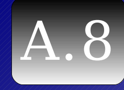
Fiche méthodologique de projet



Prototyper l'ihm

Objectif

Définir une maquette de l'IHM (Interface Homme-Machine).

Principe

Une maquette est un produit jetable permettant aux utilisateurs d'avoir une vue concrète mais non définitive de la future interface de l'application. On parle aussi de prototypage d'IHM (Interface Homme Machine). Elle permet de provoquer des retours de la part des utilisateurs et de bien cerner les fonctionnalités du système attendues et observables.

Méthode

Cela peut consister en un ensemble de dessins réalisés avec des outils spécialisés. La maquette pourra aussi intégrer des fonctionnalités de navigation permettant à l'utilisateur l'enchaînement des écrans, même si les fonctionnalités restent fictives.

La plupart du temps, la maquette est considérée comme jetable parce que la technologie employée ne sera pas forcément celle utilisée plus tard en conception.

Diagramme d'activités

Le diagramme d'activités est un diagramme dynamique d'UML. Il ressemble à un ordinogramme montrant le flot de contrôle d'activité en activité. On l'utilise fréquemment pour montrer la navigation dans une IHM. On peut aussi l'utiliser pour décrire l'organisation générale des traitements.

Dans le cas d'une IHM, on peut l'accompagner de capture d'écrans.

Remarques

Certains utilisent aussi des diagrammes d'état.

Le processus unifié UP n'impose pas de couvrir tous les diagrammes UML : on peut en utiliser certains et d'autres non.

Par contre, il doit exister une **cohérence** entre ces diagrammes.

Les documents produits dans cette activité permettront aussi de rédiger la première ébauche du « **Manuel d'utilisation** ».



La maquette s'inspire du jeu de démineur qui est livré avec le système d'exploitation Microsoft Windows©.

Le diagramme d'activités permet de faire apparaître les deux activités principales du cas d'utilisation Joueur une partie de démineur : découvrir une case et marquer une case.

